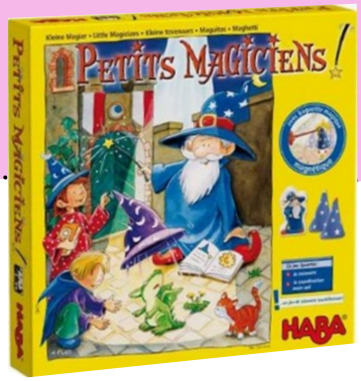
Petits magiciens



Editeur HABA

Niveau ms GS

Nombre de joueurs 2 à 4

Durée de la partie environ 15 mn

Matériel

1 plateau de jeu ; 3 roues d'engrenages ; 1 magicien ; 1 baguette magique aimantée ; 9 chapeaux de magicien ; 9 plaquettes « animaux » ; 26 étoiles ; 1 dé.

Capacités mises en jeu

- observation
- mémoire
- concentration
- organisation spatiale

Apprentissages servis

compétences transversales : mémoire, attention visuelle, concentration, prise d'indices, analyse de l'information, repérage dans le plan

vivre ensemble : attention portée au jeu de l'autre

découvrir le monde : manipulations : ° propriété physique : magnétisme
° technologie : engrenages
domaine du nombre : 1à 3
repérage

Langage : langage associé à un univers fantastique porteur…

Contraintes particulières

Beaucoup de pièces de jeu…

Règle du jeu, adaptations éventuelles

Les animaux magiques (chouette, corbeau, grenouille, dragon, chat, chauve souris) sont posés dans les alvéoles des roues dentées sur la plateau de jeu, et recouverts d'un chapeau de magicien (un détail dans les chapeaux peut faciliter le repérage, la mémorisation… L'enchanteur Merlin de déplace sur un circuit par lancer de dé et désigne alors au joueur quel animal il doit retrouver, à moins qu'il n'ordonne de tourner l'engrenage d'un cran ! Muni de la baguette magique, le joueur désigne le chapeau qui recouvre l'animal désigné… et la magie opère, ou non !

Une variante très attractive du memory, un memory évolutif au fil des lancers de dé…

On peut simplifier (dommage ! on ne fait pas tourner les engrenages, mais le joueur annonce l'animal qu'il va dévoiler) ou compliquer (en groupant les chapeaux parfaitement identiques sur une même roue d'engrenage… seule l'anticipation ou l'observation fine du mouvement des roues permet le repérage)